ドミノ君をとめないで。

公式ガイドブック

ARTDINK OFFICIAL BOOKS

ZEST

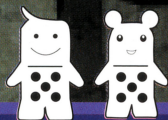
ドミノ君をとめないで。

公式ガイドブック

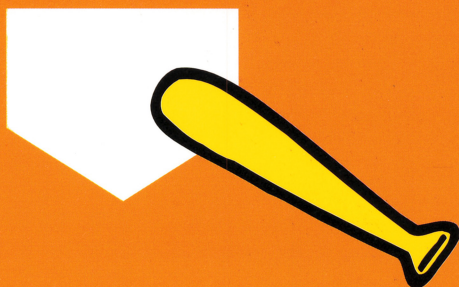
ARTDINK OFFICIAL BOOKS

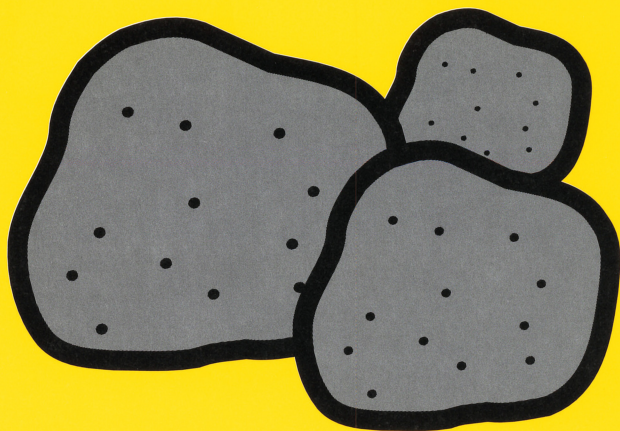
TAGE1...2...3...4...5...6...GOAL!!!!!!
ドミノ君をとめないで。
[公式ガイドブック]
NO ONE
CAN STOP,
MR DOMINO
!!!!!!

CONTENTS

かわいいドミノ君と
キュートな仲間たち
キャラクター
紹　介
CHAPTER 1

ぼくはスポーツが
得意。
毎日、外で
遊んでたいな。

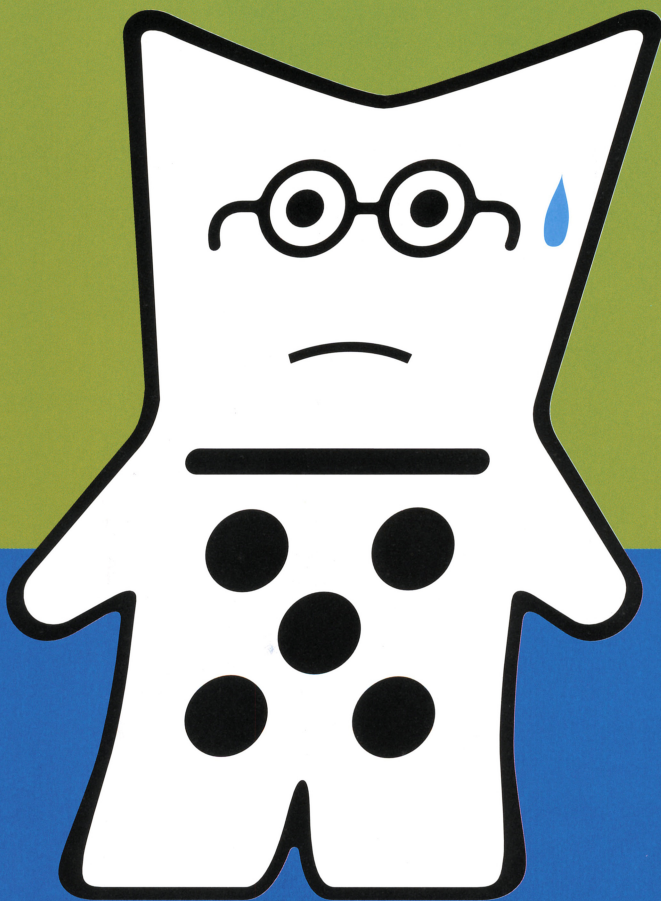
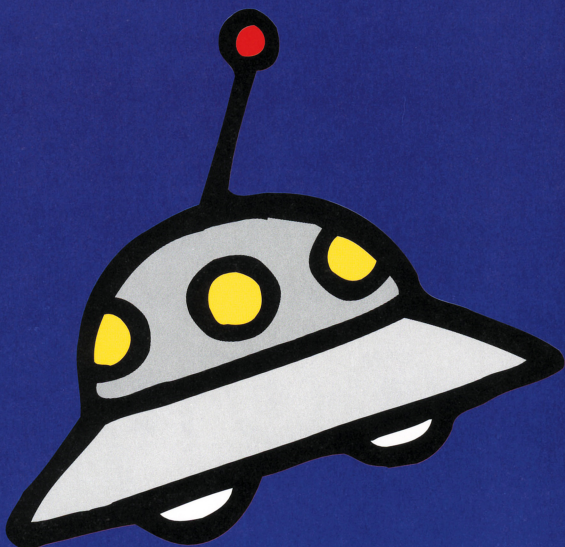
わたしはお花が
大好き。
ずっと、眺めて
いたいの。

NO ONE CAN STOP
MR. DOMINO
DOMINO
GALLERY

おれは誰よりも
力持ち。
大岩だって
この通り。

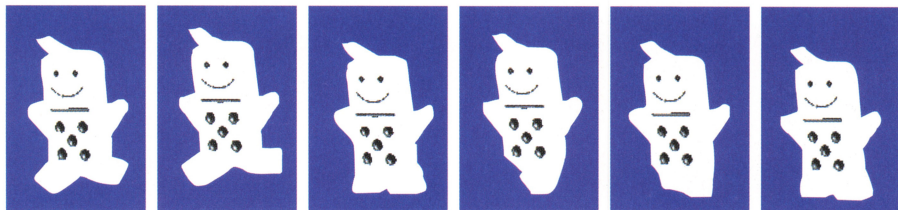
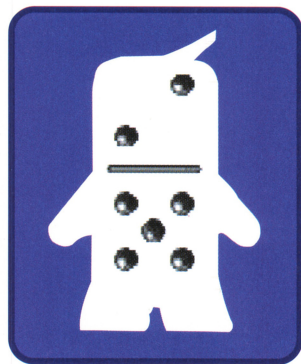
NO ONE CAN STOP
MR. DOMINO
DOMINO
GALLERY

ぼ…ぼくは犬と
仲良くなれません。
あっちに行って
ほしいです。

a

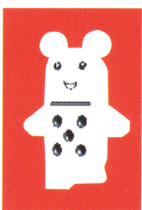
U

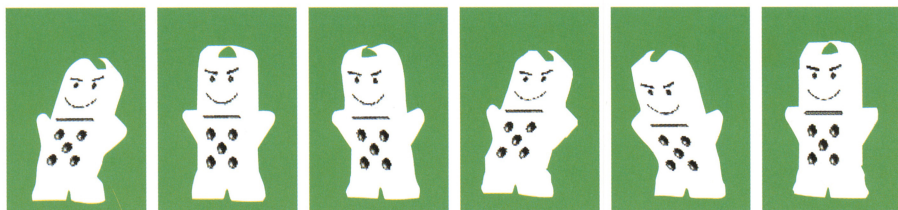
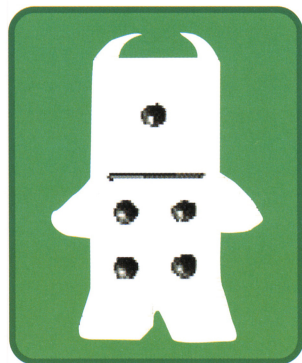
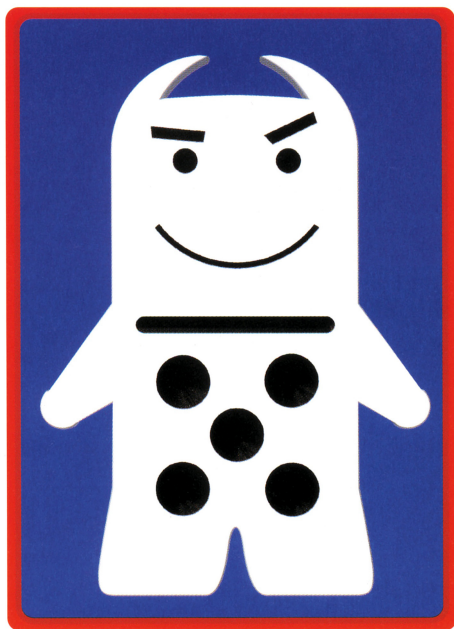
オ

NO ONE CAN STOP
MR. DOMINO
DOMINO
GALLERY

DOMINO
ドミノ君

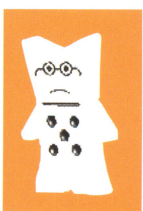
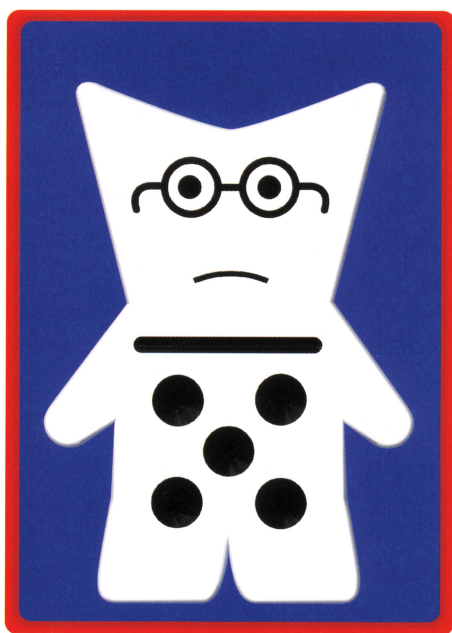
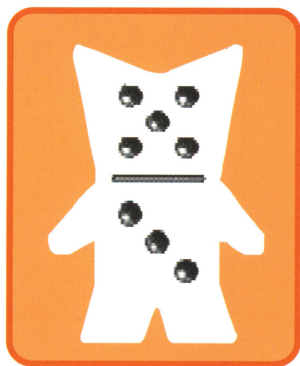
みんなの人気もの「ドミノ君」は、
仲間の中ではリーダー的存在。
いつもニコニコしている
元気な男の子だよ。

DOMINA
ドミーナちゃん

大きな目がチャームポイントの
かわいらしい女の子。
ドミーナちゃんがスキップすれば
みんなが振り向く。

DOMINO ZAEMON

ドミノザエモン

人に負けるのは大嫌い。
駆け足には自信があるよ。
だけど、ちょっと慌てんぼなのが
悩みのタネ。

PIER DOMINO

ピエール・ドミノ

いつも気難しい顔をしている
「ピエール・ドミノ」。
マイペースなのはいいけど、
いざっていうときは急がなくちゃね。

ドミノ牌を上手に置きながら、
スムーズに進んでいこう

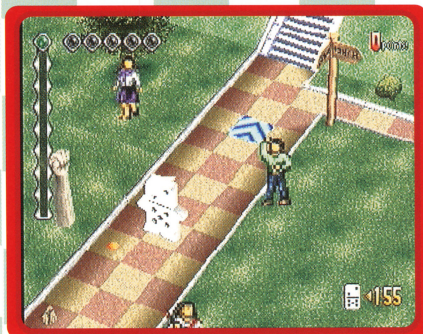
ゲーム攻略1
基本テクニック

CHAPTER2

思い通りに動かそう

操作方法

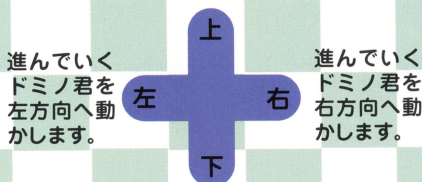
◆ドミノ君を動かしてみよう◆

ドミノ君を動かすのはとても簡単。なんたって止まることがないから、勝手に進んでいってくれる。また、右や左にも動けるし、進む速さも変えられる。行く手に分かれ道があれば、ドミノ君から近い方の道に進んでいくよ。

◆方向キー◆

ドミノ君をうまく導こう

ドミノ君たちは、何も操作しなくてもどんどん前へ進んでくれる。ドミノ君がつまずいたり、障害物にぶつからないように導いてあげるのがキミの役目。どんなスピードでもドミノ君を正確に操作できるようになるといいね。

ドミノ君が進むスピードを加速します。

進んでいくドミノ君を右方向へ動かします。

ドミノ君が進むスピードを遅くします。

◆○△□×ボタン◆

ドミノ牌を置いていく

ボタンを押すと、ドミノ君の後ろにドミノ牌が置かれていく。どのボタンを押しても機能は同じ。ただし、ＬＲボタンはゲーム中は使わないよ。操作しにくいときはタイトル画面のOPTIONを選んで、ボタンの配置を変えてみよう。

◆STARTボタン◆

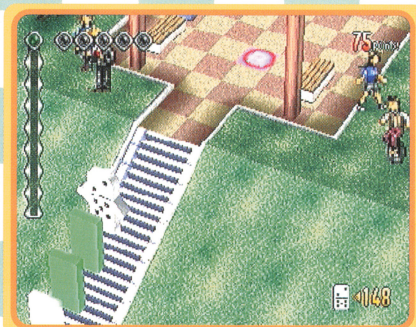
満足いく得点が出るまでチャレンジ

ゲーム中、そのステージの最初からやり直しをしたり（「RESTART」）、タイトル画面に戻ったり（「RETIRE」）することができる。また「EXIT」を選ぶとPAUSEのメニュー画面から再びゲームに戻れるよ。

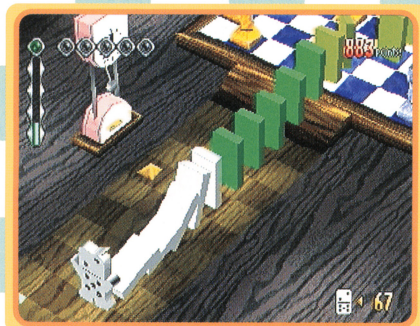
何をして遊ぶ？

動き出したドミノ君たちは、遊びたくてウズウズしている。さあ、おもちゃ箱を飛び出して遊びに行こう。外の世界は、ドミノ君たちにしか見えないおもしろい仕掛けがいっぱい！

◆ドミノ君って？◆

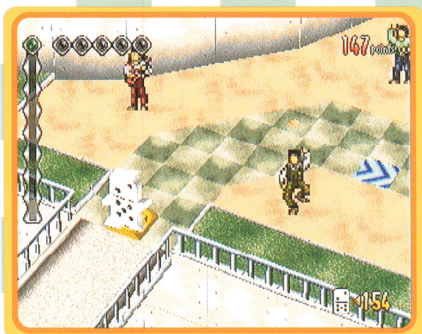
ドミノ君たちはずっと動いていられるわけじゃない。時間がたつと元のドミノ牌に戻ってしまうんだ。そうなる前に、ステージ内の仕掛けを決まった数だけ動かして、次のステージへ進もう。また、ドミノ君には4人（？）の仲間がいて、それぞれスピードや体力が違う。6ステージすべてをクリアすると流れるエンディングも、キャラクターによって違うんだって。キミは全員のエンディングが見れるかな？

ドミノ君たちを操作して、ドミノ牌をうまく並べていこう。思いもかけない楽しい仕掛けが動き出すよ。

◆ドミノ倒し◆

ドミノ牌をなるべく隙間ができないように置いていき、最初に置いたドミノ牌にドミノ君が体当たりすると、ドミノ倒しが始まるんだ。倒れる個数が多ければ多いほど得点は高くなる。うまく並べるには、ボタンを押しっぱなしにしておくといいよ。

ボタンをずっと押していれば、うまく並べられるよ。

並べたドミノ牌の最初の1個に体当たりすると、次々に倒れていくよ。

◆スイッチを押す◆

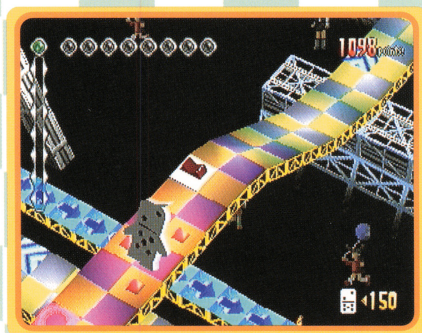
コース上で、ボタンみたいにちょっと飛び出たタイルが仕掛けスイッチ。ドミノ君たちがその上を通っただけではこれを押すことはできない。スイッチの手前にドミノ牌を置き、それを倒すことでスイッチが入るんだ。スイッチが入ると、それに連動していろいろなおもしろい仕掛けが動きはじめるよ。

ドミノ君が通っただけでは仕掛けスイッチは押せない。ドミノ牌の倒れる力を利用しよう。

◆障害物◆

どんなに障害物が多くても通り抜ける道はかならずある。落ち着いて通ろう。

コース上にはドミノ君の行く手を邪魔する障害物がたくさんある。障害物に当たると目が回って動けなくなっちゃうんだ。時間も無駄にしてしまうしね。それに、ドミノ牌を連続して並べていても、途切れてしまう。だから障害物が目の前に現れたら、ドミノ君を操作して上手によけてあげてね。

◆画面について◆

画面の左上に横に並んでいるのが仕掛けランプ。これは仕掛けを作動させるたびに点灯するよ。その下にあるのがドミノパワーゲージ。ドミノ牌を倒すごとにゲージが伸びて、得点が上がるんだって。そして、画面右下にあるドミノ牌カウンターで、現在置くことができるドミノ牌の数をチェックできるよ。

ドミノ君を操作することばかりに気をとられていてはいけない。表示にも気を配ろう。

◆ステージクリア◆

そのステージで決められた数の仕掛けを作動させれば、次のステージに進むことができる。ステージクリアのために必要な仕掛けの数は、画面上の仕掛けランプの数で分かるようになってるんだ。ステージによってその数は違うので、ドミノ君が動きだす前にチェックしておこう。無理に連鎖（→P.24）させなくても、クリアすることはできるよ。

仕掛けランプの色にも注目。光っている色によってクリア後の点数も違ってくるぞ。

◆ゲームオーバー◆

ドミノ君の色が黒くなってくると、ドミノ牌に戻ってしまう。急いでクリアしよう。

ドミノ君の体力は、時間がたつごとに減っていき、それにつれて体の色が黒くなっていく。体力がなくなると、ゲームオーバーになってしまうんだ。回復タイルを踏むと体力が完全に回復するよ。だけど、たびたび回復させていると、体力の減り方が早くなってしまうので気をつけて。

おしえてドミノ君！！

ドミノ牌について

ドミノ君の分身であるドミノ牌には、カラフルな色がつけらていることに気づいたかな？この色は、ドミノ牌を5個続けて置いたり、離れた場所に置くごとに変わっていくんだ。得点には関係ないけど、一目でドミノ牌がいくつ並んだか分かるし、ドミノ牌がいくつ残っているかの目安にもなるね。

ドミノ牌の色はキャラによって違うけど、白→緑→黄緑→黄→白（ドミノ君）のように白から始まって白に戻るようになっている。

ブラボーテクニック1

障害物をすり抜ける

ブラボー度
超ムズ度
よく使う度

◆前から横からジャマものが◆

目の前に見えている障害物に当たるのはカッコ悪い。華麗に障害物をかわしていこう。障害物をかわすためにはまずコース前方をよく見ること。そうしないと突然の出現にびっくりすることになるからね。障害物の手前に来たら、方向キーを使って左か右によけよう。また、障害物がたくさんある場所では、減速キーを押してスピードを落とすとよけやすいよ。

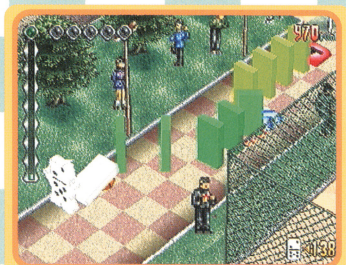
障害物が斜めに並んでいるような場合は、無理をしないで減速して間をすり抜けよう。

ブラボーテクニック2

連鎖させちゃえ

ブラボー度
超ムズ度
よく使う度

◆連鎖って？◆

連鎖とは、連続して仕掛けを動かすこと。ヒントタイルから次の仕掛けスイッチの間をドミノ牌でつないでいくことで作れるよ。体力を節約できるし得点もたくさん入る。何より、連鎖が決まるとカッコイイもんね。

ヒントタイルから次のスイッチまでをつないでいけば連鎖がつながる。

◆ヒントタイル◆

コース上で赤く点滅しているタイルがヒントタイル。その手前の仕掛けスイッチを作動させると、そのヒントタイルに乗ったドミノ牌が倒れるようになっている。ここから次のスイッチまでドミノ牌をつないで連鎖を作ろう。

スイッチからヒントタイルまでは、ドミノ牌を置いても連鎖には関係ない。そのまま残ってしまうのがいやなら置かないように。

ブラボーテクニック3

タイルを利用しよう

ブラボー度
超ムズ度
よく使う度

◆各タイルの効果を覚えておこう◆

何度チャレンジしてもゲームオーバーになってしまうステージは、コース上に配置されているタイルの効果を利用してクリアしていこう。タイルの上を通ると、ドミノ君がパワーアップしたりダウンしたりする。便利なタイルばかりじゃないけど、ステージをクリアするためには、それぞれの効果を覚えて使いこなしていこう。さらに、出てくる場所も覚えておけば高得点クリアも夢じゃない。

やたらめったら踏めばいいってもんじゃない。それぞれの効果を覚えておこう。

加速タイル

アクセル全開。一気に加速

このタイルに乗ると、ドミノ君が急加速をして走り出す。そのスピードは方向キーで加速をするよりもはるかに早いぞ。ただし、約3秒間は減速できないので、細かい操作がやりにくくなるんだ。すぐそばに障害物がある場合は使わないほうがいいね。

●こんな時に使おう！

とにかく先を急ぐとき。見通しがよくて障害物の少ない場所でね。

ドミノ君は急に止まれない⁉障害物はとっさの判断でよけるしかない。

減速タイル

速度が落ちるニクイ奴

このタイルの上にドミノ君が乗ってしまうと、約3秒間移動スピードがダウンしてしまうんだ。時間のロスになるので、なるべくこのタイルはよけた方がいいぞ。でも、障害物の多い場所の手前や加速タイルの加速を止めたいときには使える。

●こんな時に使おう！

加速して障害物に当たりそうなとき。スピードを減速させたいとき。

直前でどんなに加速していても、このタイルに乗るとのろのろ状態に。

回復タイル

ドミノ君唯一のオアシス

赤い十字が目印の回復タイルは、ドミノ君の体力を回復してくれる。ドミノ君が黒くなってきたら回復タイルに乗ろう。ただし、何回も使っていると体力の減り方が激しくなるので、タイルに乗る回数はできるだけ抑えた方がいい。「HURRY UP」の表示が出たら探すくらいでちょうどいいかもね。

●こんな時に使おう！

ドミノ君の体が黒くなってきたとき。「HURRY UP」の表示が目印。

体が黒くなってきたら体力が危ないしるし。そろそろ回復タイルに乗った方がいいかな。

リセットタイル

失敗しても大丈夫!?

リセットタイルに乗ると、まるでビデオの巻き戻しみたいに、作動させた仕掛けが元に戻ってしまう。ドミノ君の体力や得点などはリセットされるわけじゃないけど、コース上にドミノ牌が残っていると少し減点されてしまうんだ。

●こんな時に使おう！

連鎖に失敗してやり直したいときに。

リセットタイルに乗ったとき、コース上に残したドミノ牌の数だけちょっと得点が引かれるので注意。

つまずきタイル

連鎖の邪魔をする小さな強敵

このタイルの上に乗ると、ドミノ君はつまずいてしまう。さらに、その間はドミノ牌を置けないんだ。連鎖をしようとしたときにこれにひっかかると、ドミノ牌とドミノ牌の間に隙間ができて連鎖が止まってしまうので、うまくよけていこう。そうそう、このタイルは、ステージによってちょっとずつ形が違うことに気づいたかな？

●こんな時に使おう！

連鎖中以外なら、加速・減速のタイルの効果をなくすのに使える。

つまずくと、どんなにうまくドミノ君を操っても連鎖が途切れてしまう。

ブラボーテクニック4

長くつなげて

ブラボー度
超ムズ度
よく使う度

◆細かい高得点ポイント◆

高得点でクリアするためには、障害物をよけるだけじゃダメ。ドミノ牌を一度にどれだけ多く倒したかも重要なんだ。もちろん、それが仕掛けにつながっていないと高得点にはつながらないよ。なるべく多く倒すためには、仕掛けスイッチにたどりつくまでに置くドミノ牌の数を増やすといいぞ。もちろん、ドミノ牌が足りなくて連鎖が途切れてしまうなんて事はないように。また、ステージクリア時にドミノ牌が残っていると、その数に応じて得点は引かれてしまう。

ステージスタート時からドミノ牌を置いていくのが一番簡単だろう。

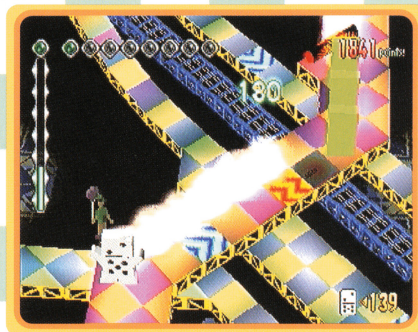
ブラボーテクニック5

ドミノ牌を残さずに

ブラボー度
超ムズ度
よく使う度

◆後片づけはしっかりと◆

ドミノ君がステージクリアしたときに、コース上にドミノ牌が残っていると、1枚につき10点ずつ減点されてしまう。全体の得点からすると多くはないけど、クリアはやっぱり綺麗にキメたいよね。スイッチとヒントタイルの間にはドミノ牌を置かないようにすれば、コースに残る数を減らせるハズだ。

それでもドミノ牌が残ったら、面倒でも倒して回るようにしよう。

スイッチとヒントタイルの間に置いたドミノ牌は必ず残ってしまう。なるべく置かないようにしよう。

ブラボーテクニック6

キャラ別攻略

ブラボー度
超ムズ度
よく使う度

◆キャラごとの特徴をつかめ◆

使用できるキャラクターにはドミノ君の他に4人の仲間がいて、それぞれ違った個性や性能を持っている。ド☆ミ△○やドミノザエモンは動きが速いけど、その分微妙な動きは難しいし体力の減り方も早い。他の3人は、動きが遅いので思い通りに動かしやすく、体力の減り方も遅い。最初はドミノ君とドミーナちゃんしか選べないけど、ある条件を満たせば他のキャラも使えるようになる。

自分に合ったスピードがわかったら、自然にキャラも決まってくるはず。

ドミノ君たちを紹介

ドミノ君やその仲間たちは、ゲームの中でもとっても個性的。どのキャラクターがどんな特徴を持っているのか見てみよう。

ドミノ君

ゲーム開始時から使えるキャラ。進むスピードも体力も平均的レベル。ゲームに馴れるのにはちょうどいいキャラだね。

ドミーナちゃん

ドミノ君と同じく最初から選択できる。ドミノ君と比べて体力はあるけど、走るスピードは遅い。ゲーム初心者にはもってこいのキャラ。

ドミノザエモン

一度でもゲームをクリアすれば選択可能。ドミノ君より動きが速いけど、体力はあまりない。エンディングまで行ける腕前なら挑戦してみよう。

ピエール・ドミノ

全ステージを「県内一」以上でクリアすれば選択できる。全キャラの中で一番動きが遅く、そのわりに体力がある。一番使いやすいかもね。

ド☆ミ△○

全ステージを「東洋一」以上でクリアすれば選択できる。スピードは全キャラ中一番。だけど体力はあまりない。上級者なら一度は試してみよう。

ブラボーテクニック7

完全連鎖ウルトラC!

ブラボー度 ★★★★★
超ムズ度 ★★★★★
よく使う度 ★★

◆華麗なる連鎖テクニック！◆

ステージ4と6以外の面では、一度の連鎖でステージの中にある仕掛けをすべて作動させる「完全連鎖」が可能だ。仕掛けスイッチとヒントタイルの位置を覚えて、無駄なく一気につなげていこう。連鎖の数が多ければ多いほど、ランキング上位に入ることは間違いなし。ドミノ君たちを華麗に動かして、宇宙一を目指そう！。

一度に多くの仕掛けを起動させるために、徹底的に無駄のない動き方、ドミノ牌の置き方を研究しよう。

ポイントゲット表

UP
- 加速したとき
- 加速タイルに乗ったとき
- ドミノ牌を倒したとき
- 仕掛けが起動したとき（キャラ選択時、ＦＡＳＴモードを選べばポイントも2倍）
- 仕掛けが連鎖したとき

DOWN
- 減速したとき
- 減速タイルに乗ったとき
- ステージクリア後、ドミノ牌がステージ上に残ったとき
- リセットタイルでのリセット時に、ドミノ牌がコースに残ったとき

ランキング

ステージ	町内一	市内一	県内一	日本一	東洋一	世界一	地球一	宇宙一
ステージ1	1000	1800	3000	5000	8000	12000	15000	25000
ステージ2	2000	4600	6000	8000	12000	18000	30000	40000
ステージ3	2000	2800	4000	6000	8000	13000	18000	28000
ステージ4	1800	3000	5000	7000	9000	20000	30000	40000
ステージ5	3000	5000	8000	18000	28000	42000	60000	70000
ステージ6	1000	3000	5000	7000	10000	20000	30000	40000

連鎖で変わるイベントムービー

仕掛けの内容はいつでも変わらないと思いがちだよね。でも、ステージによっては仕掛けスイッチを連鎖によって押すと、仕掛けの内容が大きく変わるものもあるんだ。完全連鎖を狙いながら探してみよう。

じいちゃんの仕掛けが起動すると、鐘が落ちてくる。さらに完全連鎖をすれば思わぬムービーが現れるよ。

『ドミノ君をとめないで。』のゲーム挿入歌を歌う

FUNNY GENE に接近！

ゲームのエンディングで流れてくる元気な女の子の歌声。あれは誰が歌っているの？　と思っている人も多いはず。ゲームを盛り上げてくれるこの「KICKがカンジン」を歌っているのは、2人組のFUNNY GENE。『ドミノ君をとめないで。』をプレイしてもらった感想や音楽観などをインタビューしました。

おじいちゃんのフルパワー・シーンはまだ見ていないんです

●『ドミノ君をとめないで。』を早速プレイしていただいたそうで。

KIKI　ええ。全部クリアしましたよ。2人でやったので、あーじゃない、こーじゃないと、盛り上がりましたね。最後は意地でクリアしましたけど。

●攻略本も必要ないくらいですね。

LAU　3時間くらいでクリアできたかな。

KIKI　でも、方向キーの操作が難しくて、慣れるまでうまくドミノ君を走らせることができませんでした。

●お2人ともゲームは得意なんですか？

KIKI　得意というか好きですね。時間を見つけては楽しんでいますよ。『ドミノ君をとめないで。』のようなアクションものからRPGまで何でも。今は育成ものゲームにハマっているかな。

LAU　私は全然ダメなんです。ゲームオンチ。けど、このゲームはプレイしやすかっ

LAU

詩を書くときは、いつも空から言葉が降ってくるようにスラスラと書けるそう。和食から洋食まで料理は何でも得意。

【好きなアーティスト】
スザンヌ・ホフス／シンディ・ローパー／ルイ・ホフステン／エラ・フィッツジェラルド／ジェーン・バーキン

【好きな映画】
セント オブ ア ウーマン／セルピコ／スカーフェイス／モダンタイムズ

【好きなアーティスト】
バーシア／マドンナ／アル・ジャロー／シンディ・ローパー

【好きな映画】
がんばれベアーズ／ローズ／ブリキの太鼓／スニーカーぶるーす

ゲームが大好きなKIKIちゃんは、ゲームセンターにもよく行くということ。バスケットボール、テニス、陸上などスポーツが得意。

KIKI

たし、ハマりましたね。ステージ1は難なくクリアできたけど、ステージ2はパラシュートがうまく取れなくて…。

KIKI　イベントもおもしろいものがいろいろあって。コンビニのイベントがすごっく楽しかった。サッポロ一番のネギが出てくるところとか、辛いカレーのところとか大笑いしました。

LAU　私のお気に入りはステージ３。クマのぬいぐるみが鼻血をブーッと出すところ。めちゃめちゃかわいい。

KIKI　あと、おじいちゃんも楽しかった。ステージのタイトルがいいですよね。「じいちゃんがフルパワー」って。

●おじいちゃんがフルパワーになったシーンは見ました？

KIKI　えっ？　見てません。お寺の鐘が落ちてくるシーンじゃないんですか？

●もっと凄いのがあるんですよ。

KIKI　教えてくださいっ。あっ、これは攻略本を見ればわかるのかな（笑）。

私たちは遺伝子。女の子たちにパワーを組み込んでいく

●ところで、FUNNY GENEさんが歌っている「KICKがカンジン」に出てくる女の子ですが、とても積極的ですよね。

LAU　そうですね。FUNNY GENEのテーマというものがあるんですけど、例えば女の子が「今日は冴えない」と感じるときに、その子の応急処置をしてあげたいんです。

KIKI　友だちを勇気づけてあげるような。くよくよしているよりは、笑っているほうが楽しいし、運も開けるよって。

LAU　グループ名のGENEというのは遺伝子っていう意味なんですが、女の子の生き方も遺伝子が進化していくように、どんどん変わってきていますよね。たくましく、積極的になってきている。私たちはその張本人。だから、遺伝子となってそういう女の子たちに音楽を発信していければと思っています。

KIKI　この曲を聴いてもらって、ゲームをプレイしてもらって、日本中の女の子たちに伝染させようというたくらみです（笑）。

FUNNY GENEファーストシングル
『ドミノ君をとめないで。』テーマソング
KICKがカンジン
KING RECORDS／￥1,020（税込み）

要注意エリアを抜けてクリアを
目指そう。目標は完全連鎖

ゲーム攻略2

ステージ
クリア講座

CHAPTER3

ステージ;1 あそびに行くからね。

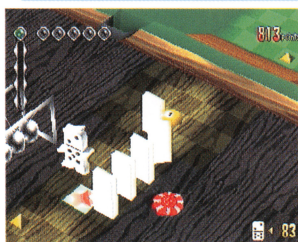
クリアに必要な
仕掛け数 **5**

連鎖難易度
ゲーム盤の上で大騒ぎ！

ドミノ君の旅はゲーム盤の上から始まる。元はドミノ牌だったドミノ君にしてみれば、そこは生まれ故郷みたいなものかもしれないね。最初のステージだから、クリアもそんなに難しくない。障害物もよく見ていればかわせるものばかりなので、焦って加速タイルに乗ったりしなければ大丈夫だよ。スイッチの位置を覚えておけば完全連鎖だって簡単にできるぞ。

1: いきなりジャマものが登場

サイコロの仕掛けを越えると、通せんぼをするドミノ君の仲間が出現。そのまま進めるけど、チップの左側を通ればジャマされないぞ。

2: 減速するのが吉

ビリヤードの仕掛けスイッチを押すためには、つまずきタイルの手前で減速して、スイッチを斜めに横切る感じで通れば大丈夫だよ。

3: 思い切って進んでいこう

ドミノ君の仲間が左端からサイコロを投げてくる。速度を落とさず、直進した方がぶつかりにくいぞ。心配な人は右によっておこう。

4: ぶつかりそうでぶつからない

玉落としの仕掛けは、鉄球がぐるぐる回って下に降りてくるけど、ドミノ牌をどこに置いても連鎖にはつながらない。

タイル表示（全ステージ共通）

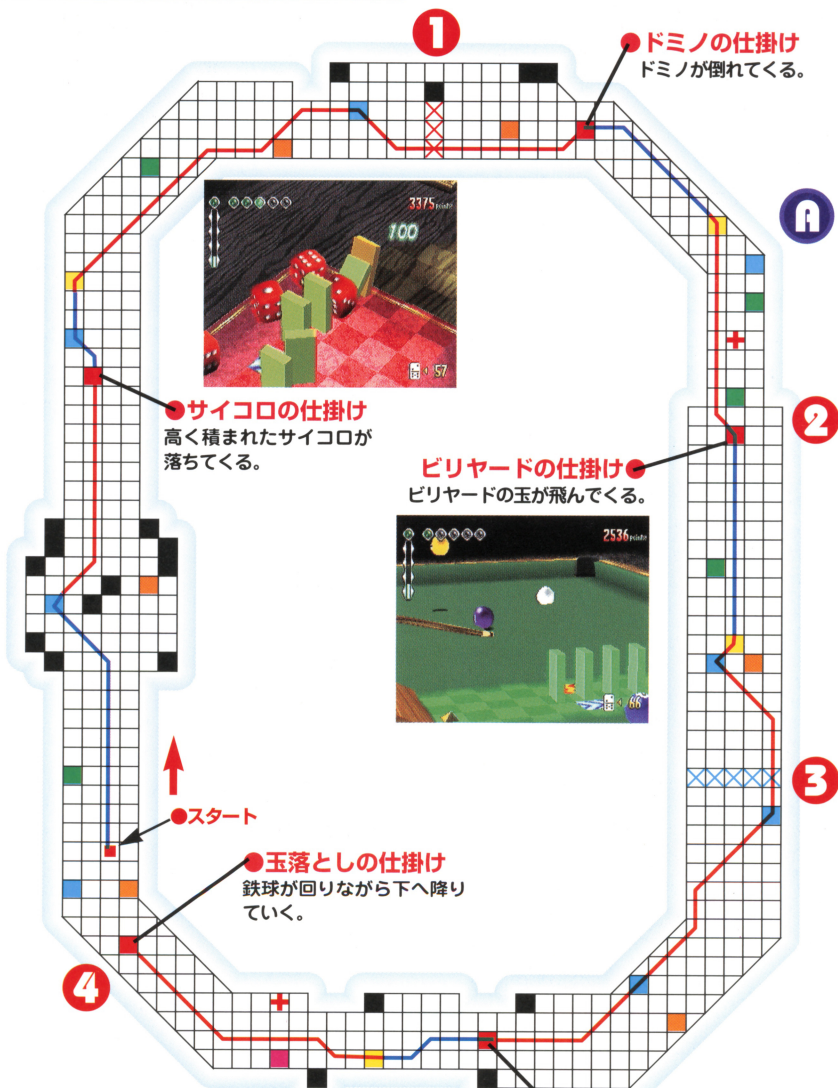
加速タイル
約3秒間強制的に高速走行する。

減速タイル
約3秒間強制的に低速走行する。

回復タイル
ドミノ君を元気にする。

つまずきタイル
ドミノ君がつまずく。

リセットタイル
すべての仕掛けをリセットする。

マップ＆高得点ルート

1

●ドミノの仕掛け
ドミノが倒れてくる。

A

●サイコロの仕掛け
高く積まれたサイコロが落ちてくる。

2

ビリヤードの仕掛け●
ビリヤードの玉が飛んでくる。

3

●スタート

●玉落としの仕掛け
鉄球が回りながら下へ降りていく。

4

●トランプの仕掛け
トランプからサイコロが落ちてくる。

タイルの色と意味

- 仕掛けスイッチのタイル
- ヒントタイル(連鎖時の連鎖開始)
- 加速タイル
- 減速タイル
- つまずきタイル
- 回復タイル
- リセットタイル
- スタート地点
- 通せんぼ障害の移動範囲
- サイコロ障害の当たる範囲

- ドミノ牌を置きながら進む
- ドミノ牌を置かずに進む

●ポイントAの解説は47ページ。

ステージ;2 コンビニにほえろ！

クリアに必要な仕掛け数 7

連鎖難易度 ★★★

お菓子の間を駆け抜けろ！

このステージは、みんなもよく知っているコンビニが舞台になってる。床や周りをよく見れば、どこかで見たことのあるものばかりだよね。コースは坂やカーブが多いので、登ったり降りたりと忙しいぞ。障害物や仕掛けもこのステージ独特のものが多く、お菓子や食べ物がいろいろな動きで楽しませてくれる。明日からコンビニを見る目が変わるかもしれないね。

1: 揺れるお菓子に気をつけて

坂の途中に大きなお菓子のパックが2つぶら下がっている。最初のパックは、左端を通れば大丈夫。2つ目は動きをよく見てかわそう。

2: しびれるワナに御用心

キャラメルの仕掛けスイッチの手前には電撃のワナが待ち構えている。だけど手前の加速タイルに乗れば、一気に電撃をかわせるよ。

3: ブロックの動きを考える

浮き沈みするブロックがポップコーンの仕掛けスイッチの前に並んでいる。このスイッチを押すには、ブロックの動きをよく見ること。

4: 曲がり角が方向感覚を狂わす

缶詰の仕掛けスイッチを押すときはつまずきタイルをギリギリでよけること。タイルの場所が見えにくいのでカーブの途中で減速。

5: 連鎖しそうでしない

カレーの仕掛けスイッチを作動させると、叫び声が飛び出してくる。道のそばに「ー」の文字が残るけど、これは連鎖の役には立たない。

6: コンビニ袋で華麗に着地

コース最後の方で床が途切れて崖になっている。手前の白い箱に入っているパラシュートを使い、華麗なダイビングをしてみよう。

マップ＆高得点ルート

2

●キャラメルの仕掛け
箱からおまけが飛び出してくる。

●チョコの仕掛け
チョコのふたが持ち上がる。

ラーメンの仕掛け●
地面から野菜が生えてくる。

A

3

1

ポップコーンの仕掛け●
器からポップコーンが飛び出す。

●仲間の仕掛け
ドミノ君の仲間がふらついて倒れる。

箱から文字が飛び出してくる。
●カレーの仕掛け

●スタート

4

6

5

●缶詰の仕掛け
缶詰が転がり出てくる。

タイルの色と意味

- 仕掛けスイッチのタイル
- ヒントタイル（連鎖時の連鎖開始）
- 加速タイル
- 減速タイル
- つまずきタイル
- 回復タイル
- リセットタイル
- スタート地点
- 揺れるパッケージ罠のぶつかる範囲
- 揺れるパッケージ罠にずらされる範囲
- 浮き沈みするブロックの障害
- 電撃罠の障害
- アイスケース内の減速地帯
- 氷の橋の崩れるタイル

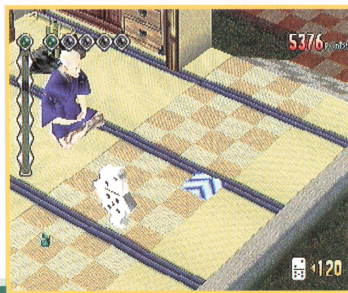
★太線は段差

ドミノ牌を置きながら進む
ドミノ牌を置かずに進む

●ポイントAの解説は47ページ。

ステージ;3 じいちゃんがフルパワー。

クリアに必要な
仕掛け数 5

連鎖難易度
★★★★★

ドミノ君は家庭に嵐を呼ぶ

このステージは、三世代家族が同居する平和な家庭が舞台。ドミノ君が通った後に、この家族には一体どんな運命が待ち受けているんだろう？

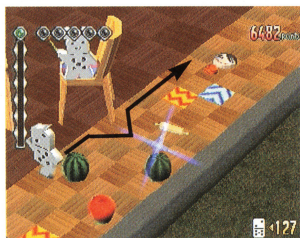
コース上にはたくさんのつまずきタイルがある。そのつまずきタイルの近くには加速タイルがあることが多い。間違って乗るとつまずきタイルにぶつかっちゃうんだ。タイルの隙間を縫うようにして進む方法を身につけよう。

1: 玄関ドアの開閉に注意

スタート地点近くの回復タイルを通ったとき、そばの玄関ドアの開閉にぶつかると、隣りのリセットタイルまで飛ばされてしまう。

2: 急発進の恐れあり

玄関を越えて進んでいくと、車が出たり入ったりしている。道の真ん中を通ると車に当たってしまうので、右端によった方が安全だね。

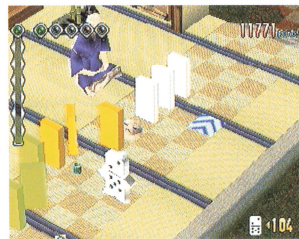
3: イスにつまずかないように

お母さんの仕掛けスイッチの手前で果物が突然出現するけど、左端にいれば大丈夫。そこを過ぎたらイスの足をよけるために右に寄ろう。

4: 急ぎたいけど落ち着いて

お姉ちゃんの仕掛けとヒントタイルの手前にドミノ牌を置くには、クマの直前までドミノ牌を置いて、急いでクマをよけるといい。

5: 加速タイルに要注意

妹の仕掛けスイッチ周辺は、加速&つまずきタイルが散乱。スイッチに向かって右側から斜めに横切るようにドミノ牌を置いていこう。

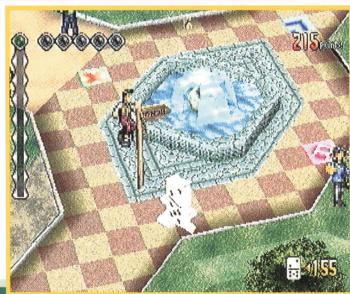
6: おじいちゃん大丈夫？

おじいちゃんの仕掛けの周りもつまずきタイルだらけ。道幅が狭いので、ドミノ君を左右に動かしすぎるとつまずきタイルにぶつかるよ。

マップ&高得点ルート

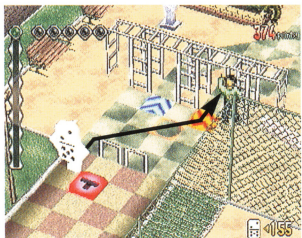
●ポイントAの解説は48ページ。

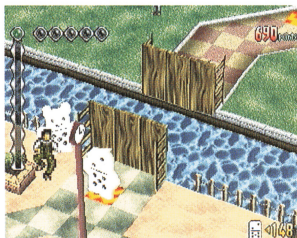
ステージ;4 晴れた日は、ドドドドド。

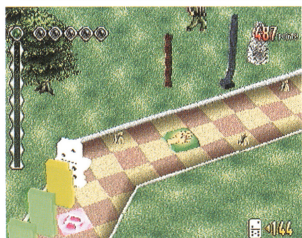
クリアに必要な仕掛け数 5

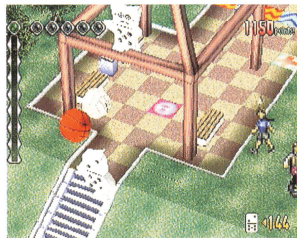
連鎖難易度 ★★★

分かれ道に惑わされるな

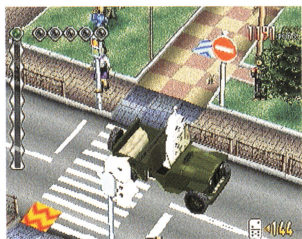
大活躍のドミノ君、今度は公園に出現。公園にはいくつも分かれ道があって、いろいろなコースを選ぶことができるけど、実は分かれ道にはこだわらない方がいい。ここを通らなければクリアができないなんて道はないし、道順の事ばかり考えていると仕掛けの場所を覚えられないからね。コースをひとつ決めたら、何回もそこを通って早く馴れた方がクリアも楽だよ。

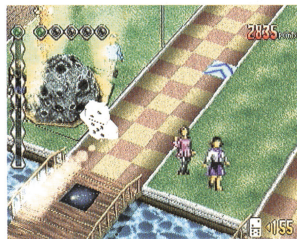
1: ドミノ牌を置き、素早くよける

シーソーの仕掛けにドミノ牌を置いたら、素早く柵をよけること。この先に橋があるので次は減速タイルに乗るといいよ。

2: 橋が見えたら考える

タイル手前で橋が上がっていたら減速タイルに乗るか、下がっていたらそのまま進もう。無難に通過するには減速タイルを使うといい。

3: カーブの途中で心の準備を

カーブを曲がり切ると道の真ん中に仕掛けスイッチがある。カーブの前で減速をし、ドミノ君を中央に動かしておくといいだろう。

4: 頭上から思わぬものが

上からボールをぶつけてくるので階段を登り切ったら右へ移動しておこう。すぐに動けばギリギリのところでボールをかわせるはず。

5: 危険、飛び出し注意！

横断歩道では、必ず車が飛び出してくる。素早いキャラならそのまま直進しよう。心配なら手前の車線でタイミングを計れば大丈夫。

6: 巨大な隕石が落下！

横断歩道を通過した後の橋に隕石の仕掛けスイッチがある。障害物も少なく、ドミノ牌も置きやすいけど、連鎖にはつながらない。

●ポイントAの解説は48ページ。

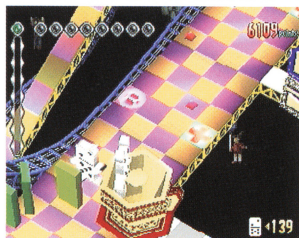
ステージ;5 グッナイエブリバディ。

クリアに必要な仕掛け数 **8**

連鎖難易度 ★★★★★

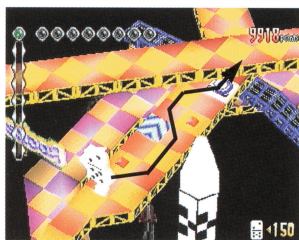
アトラクションを楽しもう！

美しい夜空に輝くイルミネーション。楽しいアトラクションが満載の遊園地にドミノ君がやってきた！　ステージの構成はほとんど一本道なので迷う心配はない。ただ、数こそ多くないけれど、わかりづらい位置につまずきタイルが仕掛けてあるので用心しておくこと。遊園地だけに、仕掛けの内容もとても凝っていて見ごたえあり。連鎖をつなげてゆっくり見物しよう。

1: カップの間をすり抜けろ！

コーヒーカップが回っているこの辺りはかなり難しい。安全なコースというのはないけど左端から1つ右にずれて進むのが一番安心。

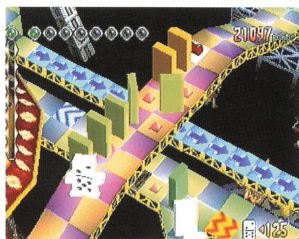
2: 右か左か、それが重要だ

ロケットのヒントタイルの近くにはステージ唯一の分かれ道がある。ロケットの仕掛けを動かすと、左にしか行けなくなるよ。

3: 狙って置くより確実に

分かれ道で細い方に入いると、ジェットコースターの仕掛けがある。少し手前からドミノ牌を置き始めるとより確実だね。

4: タイミングがすべてだ

メリーゴーランドの仕掛けの周りは、つまずきタイルがある。ドミノ牌を置くには、コースの右端によった直後に左に進むといい。

5: 気を抜いてると失敗する

電源スイッチもメリーゴーランド同様につまずきタイルに囲まれているので慎重に。それぞれ斜めに横切ればひっかからずにすむよ。

6: 失敗するとはりついちゃう

バイキングのアトラクションは船が大きく、間隔も短いので通り抜けるのは難しい。船が接近したら減速し、通り過ぎたら一気に加速だ。

マップ＆高得点ルート

●ポイントA、B、Cの解説は49ページ。

ステージ;6

ドミノ君をとめないで。

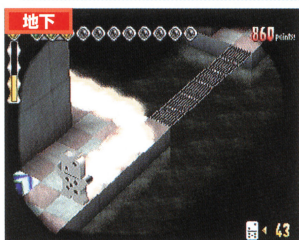
クリアに必要な仕掛け数 11

連鎖難易度

ドミノ君最後の旅

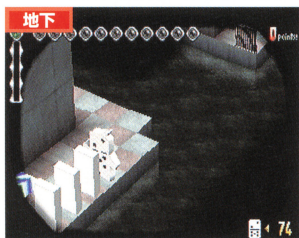
各地で騒ぎを巻き起こしてきたドミノ君の旅ももうすぐ終わり。街中に現われたドミノ君を華麗に操ろう！

ステージ6は他のステージと違って、地下から地上、屋上への3面構成になっている。それぞれのコースの仕掛けを全部作動させることで、次の面に進めるんだ。ただし、残り体力は面が変わっても引き継がれるので、回復タイルは節約したほうがいいよ。

1: 地下での回復はさけよう

このステージではいかに体力を長持ちさせるかが重要。地下は1周で全仕掛けを作動させて、回復タイルを使わないのがベストだね。

2: ヘドロタイルにご注意

このステージには、ここだけに登場するヘドロタイルがある。乗るとしばらくの間、ドミノ君のコントロールが効かなくなる。

3: 少し長めにドミノ牌を置いて

スタート地点の最初のカーブの場所に、次の面に進む道ができる。橋がかかる場所の少し手前からドミノ牌を置き始めよう。

4: 外側からカーブを曲がれ！

地下で水のヒントタイルを過ぎた後、曲がり角の先にタイルや障害物が待っている。これらを確実によけるには右側を通るといいよ。

5: 街中でも長めにドミノ牌を

スタート地点から少し進んだ左側にあるビルに、屋上へ進むゴンドラが降りてくる。ゴンドラの手前からドミノ牌を置き始めよう。

6: ドミノ牌を無駄にするな

このコースはひとつずつスイッチを押していく方法ではまずクリアできない。一度でできるだけ多くの連鎖を起こさなきゃならない。

7: つまづきタイルを見逃すな

看板のスイッチにドミノ牌を置くことは難しくないけど、連鎖狙いのときは足元に注意。スイッチ斜め前につまずきタイルあり。

8: 加速は衝突事故の元

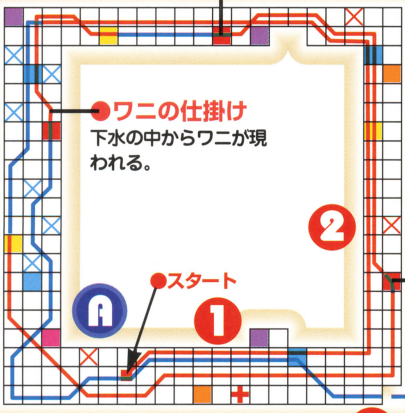
戦車の仕掛け付近には加速タイルがいっぱい。加速した直後、通行人とつまずきタイルが横に広がって並んでいるのでうまくよけよう。

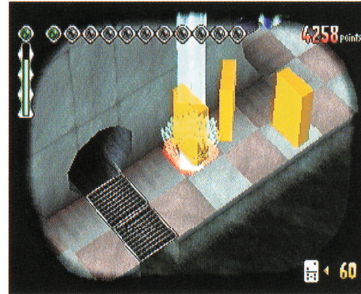
9: あえて上から行く

鉄骨の仕掛けスイッチの先にゴールに続くゴンドラが出現。仕掛けを連鎖させるには、坂の上のスイッチからドミノ牌を並べていこう。

10: 鳥を通過して

連鎖を狙って坂の上のスイッチから置き始めたなら、次に現れる鳥のスイッチは無視しよう。そうしないと連鎖がつながらないよ。

地下

マップ＆高得点ルート

●足の仕掛け
下水管から足が出てくる。

タイルの色と意味

- 仕掛けスイッチのタイル
- ヒントタイル(連鎖時の連鎖開始)
- 加速タイル
- 減速タイル
- つまずきタイル
- 回復タイル
- リセットタイル
- スタート地点
- ヘドロタイル
- 箱の落下地点
- 行けそうで行けないタイル
- ドミノ牌を置きながら進む
- ドミノ牌を置かずに進む

●ポイントAの解説は50ページ。

地上

戦車が壁の的を狙って射撃する。
●戦車の仕掛け

8

●自動車の仕掛け
自動車が衝突事故を起こす。

看板の仕掛け●
コンビニの看板が落下する。

7

●スタート

5 6

●仲間の仕掛け
ドミノ君の仲間が車にはねられる。

B

タイルの色と意味

仕掛けスイッチのタイル		回復タイル	
ヒントタイル(連鎖時の連鎖開始)		リセットタイル	
加速タイル		スタート地点	
減速タイル		ごみ箱障害(判定は2タイルあり)	
つまずきタイル		人の障害	

SLOWのみ出現する回復タイル

ドミノ牌を置きながら進む
ドミノ牌を置かずに進む

屋上

グライダーがビルの脇をかすめる。
●ハンググライダーの仕掛け

C

10

9

鉄骨の仕掛け●
上から鉄骨が降ってくる。

●窓ガラスの仕掛け
ガラスが割れて机が飛び出してくる。

●鳥の仕掛け
鳥がふんを落としてくる。

●スタート

タイルの色と意味

仕掛けスイッチのタイル	回復タイル
ヒントタイル(連鎖時の連鎖開始)	リセットタイル
加速タイル	スタート地点
減速タイル	行けそうで行けないタイル
つまずきタイル	SLOWのみ出現する回復タイル

★太線は段差

ドミノ牌を置きながら進む
ドミノ牌を置かずに進む

●ポイントB、Cの解説は50ページ。

完全連鎖を目指して

連鎖が作れるようになってきたら、次は完全連鎖を狙ってみよう。

完全連鎖をするには、ドミノ牌を無駄に使わないことが重要。仕掛けスイッチとヒントタイルの間にドミノ牌を置かないようにして、ドミノ牌の数を節約しないと、全部のスイッチをつなげる前に足りなくなってしまうぞ。

ここで紹介するのは高得点を取りながらの完全連鎖だけど、この方法を参考にして自分なりの完全連鎖法をあみ出してみるのもおもしろいよ。

ステージ1 ドミノ牌を置くタイミングに要注意

各ヒントタイルはコースのどの位置からも見やすいので、ドミノ牌を置き始める場所はわかりやすいはず。このコースで一番注意しなくてはならない箇所は、各スイッチからヒントタイルの間。ここにドミノ牌を置いてしまうと、最後のスイッチに置くドミノ牌が足りなくなってしまう。あと一個で…、なんてくやしい思いをしないように。

ポイントA

加速しながらドミノの仕掛けにドミノ牌を置いたら、間髪入れず右端に寄ること。そのまま進んでいくと加速タイルとつまずきタイルがある。これらのタイルに引っかかると、つまずいて連鎖が途切れてしまうぞ。

ステージ2 障害物がかなり多いぞ

このコースは揺れるお菓子のパック・電撃罠・浮き沈みするブロックなど、連鎖の邪魔となる障害物が多い。動きがあるのでぶつかりやすいけど、タイミングを見てよけるしかないんだ。しかも、その内のひとつでも引っかかったら完全連鎖は不可能。まだタイミングをつかんでいないようなら、手前で十分に減速をしてね。いけると思ったら一気に加速！

ポイントA

一番の難所はポップコーンの仕掛けの手前。ここで連鎖が途切れることが多いんだ。加速しながら通ることが無理なら、手前の加速タイルには乗らないで、減速しながらじっくりタイミングを計ったほうがいいよ。

ステージ3 微妙な動きが肝心

このステージにはつまずきタイルが多いので、なるべく危ない場所には近づきたくない。方向キーを軽く押す習慣をつけて、ドミノ君を動かし過ぎないようにしてね。また、完全連鎖のためには多くのドミノ牌を使うので、カーブではなるべく内側を通って、ドミノ牌の数を最小限に抑えていこう。余分に置けるドミノ牌の数は2、3枚なので、操作テクニックを磨いて完全連鎖を目指そう！

じいちゃんの仕掛けの手前を通るには細心の注意が必要。完全連鎖も大詰めのこの地点では、もはや1枚のドミノ牌も無駄にはできない。素早く、しかも最小限の動きでつまずきタイルをかわしながらドミノ牌を置いていかなきゃいけないんだ。繰り返し練習して、タイミングをつかもう。

ステージ4 分かれ道の選択が運命を決める

このステージは分かれ道によって動かせる仕掛けが変わるので、全仕掛けを一度の連鎖で作動させる完全連鎖はできない。しかし、3連鎖と6連鎖の2回で全部の仕掛けを作動させることが可能なんだ。

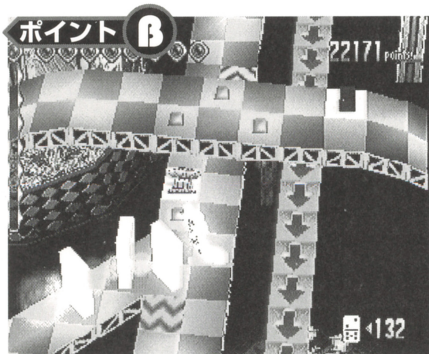
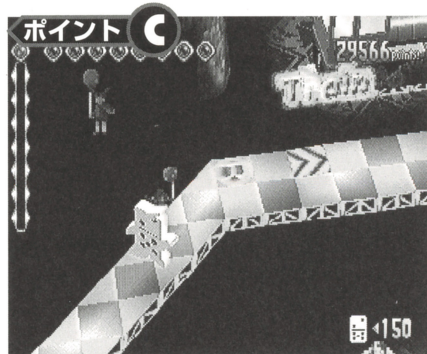
このステージで大量連鎖を狙うには、順序を守ってルートを回ることが重要。特にボールを落としてくる仲間の手前と直後のまがり道は、間違えやすいので注意。また、ドミノ牌を置いたルートをもう一度通ることもあるので、ドミノ牌はコースの端に置くようにね。

このコースで一番の難所である橋を最初に渡るとき、左端にドミノ牌をひとつ置くんだ。ドミノ牌が置いてある間、橋は下がったままになるよ。また、すべての仕掛けを動かすためにはこの橋を4回通ることになる。最後に通るときは、最初に置いたドミノ牌を倒し、その上からドミノ牌を並べていくといいよ。

何かと加速することが多い

　このコースはカーブが多く、しかも立体的な構成になっている。43ページで紹介している完全連鎖のルートを正確に通るのは難しいかもしれない。対処法としてはカーブの手前は減速するといいよ。

　そのかわり、つまずきタイルの数は比較的少ないので、他のコースに比べて加速タイルを思い切って使うことができるね。道が細いので、右寄りに進んでも左寄りに進んでも連鎖はかなりうまくいくはず。

　ロケットの仕掛けの後の分かれ道では、手前にあるヒントタイルにドミノ牌を置きながら右の道へ進もう。加速しているときは操作を誤りやすいから、ヒントタイルにドミノ牌を置くと同時に右側に移動する感じで抜けるとうまくいくよ。加速が苦手という人は、加速タイルの間を斜めに進むと加速タイルに乗らなくてすむよ。

　ジェットコースターの仕掛けを過ぎた後、コースは本線に合流する。気をつけていないと、気を抜く暇もなく仕掛けスイッチが出てくるよ。スイッチの手前にはつまずきタイルが置いてあるので、連鎖をつないでいくのはかなり大変。つまずきタイルは右から左へ素早く「く」の字を書くようにしてよけるとうまく通れるよ。

　完全連鎖でなおかつランキング上位を狙うには、リセットタイルを活用するといい。やり方としては、完全連鎖一歩手前の仕掛けまでドミノ牌を置き、得点が入ったところでリセットタイルに乗る。リセットされても得点はそのまま残るので、これを繰り返せばどんどん得点がアップするよ。この方法はどのステージでも活用できるよ。

ステージ6 完全連鎖はできないけど…

ステージ6はコースが地下から地上、屋上へと上がっていく構成なので、一度に全部の仕掛けを作動させることができない。ここもステージ4同様完全連鎖は不可能なんだ。スタート時のドミノ君の体力は低く、それぞれのコースにある仕掛けスイッチを一度で全部連鎖させないと、まずクリアすることはできない。仕掛けスイッチの場所や障害物の配置はそれほど難しいわけじゃないんだけど、ひとつのミスも許されないのはかなりキビシイ。気を引き締めていこう。

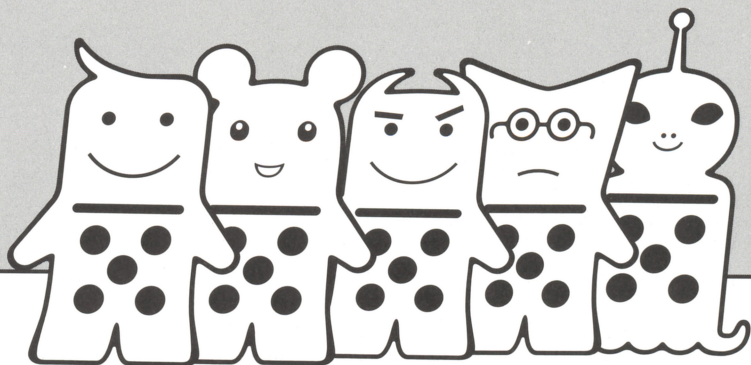
1周でも連鎖はできるけど、高得点で連鎖をするには、45ページで表記しているルートがベスト。ただし、これはひとつのミスもなく仕掛けを連鎖させられる人向け。少しでもコースをそれてしまうと、余分に時間を取られてしまうので連鎖は難しいね。まずクリアできるテクニックを身につけ、連鎖に挑戦していこう。

地上に出たら、走り始めると同時にドミノ牌を置いていこう。次のコースに行くゴンドラはスタート地点のすぐそばに下りてくるので、スタート地点から連鎖を狙っていけば、体力を浪費しないですむんだ。また、高得点を狙うときは、仲間の仕掛けスイッチは最後に回そう。連鎖も多くのドミノ牌を使うことで得点が高くなるぞ。

屋上ですべての仕掛けを作動させたとき、鉄骨スイッチの道の先にゴールへ続くゴンドラが下りてくる。鳥の仕掛けから置き、鉄骨の仕掛けを連鎖の最後に回して、2周で連鎖を完成させよう。鉄骨の仕掛けから連鎖を開始して、ハンググライダーの仕掛けにつなげるという方法もあるけれど、これは3周しないと連鎖が完成しないんだ。

ドミノ君＆ゲームが
誕生するまでのおもしろ秘話

インタビュー
＆
ドミノ君グッズ

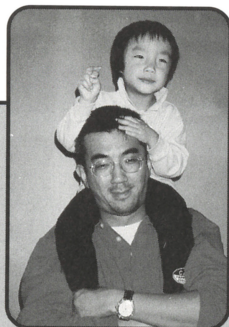
CHAPTER4

博報堂デザイナー・スペシャルインタビュー

キャラクター誕生のひ★み★つ

かわいらしさいっぱいのドミノ君たちが
アートディンクの深〜いゲームの世界で大活躍する
そんなミスマッチの快感にはまった1人のデザイナー
笠井修二氏のこだわりの原点を探れ！

……ドミノ君たちとゲームとでは、どちらが先に企画されたのですか？
●もともと僕たちのチームでは、以前からSCE（ソニー・コンピュータエンタテインメント）のPlayStationの広告を作っているんです。そんなPlayStation発売当初からつきあってきた僕たちが、ゲームを作ったらどんなものができるか、自分たちでも興味があったんですね。それからみんなで企画会議を行って、結局ドミノ倒しでいこうということになったんです。それからゲームのためにキャラクターを作ろうという話になって。

……ドミノのキャラクターということで、まずイメージしたことは？
●まず目鼻をつけて、どんな性格にしていこうかと考えたときに、ふと「ドミノくんって悲しい運命じゃないのかな」と感じたんです。ドミノというゲームは、もともとヨーロッパで盛んな数字を合わせていくゲームなんですよね。けれどそのルールを知っている人って少なくて、ドミノといえば「ドミノ倒し！」なんですよ。

笠井修二・プロフィール
株式会社博報堂で現在、制作局・クリエイティブディレクターとしてソニー・プレイステーションの広告をはじめ、さまざまな作品を手がけている。実はかなりのゲーマーで、博報堂ファミリーコンピュータ同好会を発足。現在会員数100名以上、プラスチック製の会員証まで発行するというこだわりぶり。「ドミノ君をとめないで。」では、キャラクターデザインを担当。4歳になる息子とおもちゃ売場に通いつめ、研究に励んだとか。ドミノ君クッキーを世に送り出すという壮大な野望を胸に秘めている。

ドミノって結構
かわいそうなヤツなんです！

本当なら横に積み重ねていくはずなのに、立てて並べられ、結局最後は倒されてしまう。そんな本来の遊び方と違ったところでしか認識されていない、とってもかわいそうな存在なんです。そんな悲哀を背負って誕生したのがこのドミノ君たちです。

外見的には、数字もちゃんと入れて、老若男女だれでも分かるようにしました。私の息子が4歳になるんですが、ドラえもんが好きで毎日見ているんですよ。そんな年齢の子が見ても分かるようにしたかったんです。簡単にマネして描けるという点も重要なポイントですね。

……最初に思いついたキャラは？

●やはりドミノ君です。はじめから四角いものにしようとは決めていましたが、決定までには何百個も考えました。最終的に残ったのが7個で、ゲームに使われたのは5個。なかでもピエール・ドミノは、自分の顔に似せてめがねをかけたキャラクターを必ず1人作ろうと思っていたので、思い入れがあります。ドミノ君はきっといい子すぎると思う人もいるでしょうし、そこで少し気むずかしそうなのを仲間にしようと考えたんです。ガリ勉みたいなのとか、フランス帰りって感じのとか、性格はバラエティに富んだ5人になりましたが、顔のパターンもそれぞれ複数考えたんですよ。表情があるのがいいのか、ないのがいいのか、悩みましたね。キャラクターの研究も行いました。

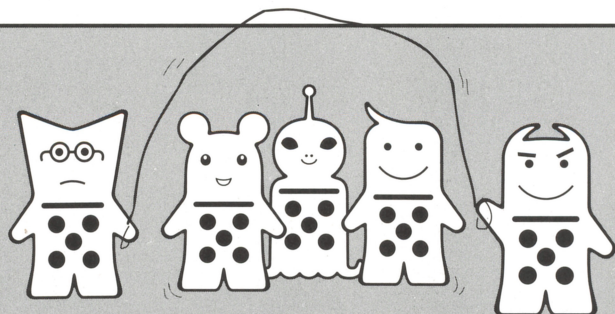
……ショップとかにも結構行った？

●子供と一緒に、キャラクターショップやおもちゃ売場に通いづめましたね（笑）。

……設定も実は凝っていたり？

●いえ、全然考えていなくて、クラスメイトが5人いるとしたらどういう5人だろうという発想で、ふつうの子がいてふつうの女の子がいて、あとはガキ大将がいて、ガリ勉がいて、もう一人転校生みたいな、何かわからないようなのが……

……アートディンクと組んでゲームを作ることになったきっかけは？

●ゲームに関してはうちの小霜と2人

フツーのドミノ倒しが気づいてみたらアクションゲームに……

で担当しているんですが、ぜったいムリだと思うけどアートディンクさんと組みたいって話で盛り上がったんです。そこでプロデューサーの藤浦さんに言ってみたら、彼も、実は昔からファンで『カルネージ・ハート』とかにもはまっていたようで、ちょっとツテがあるからということなのでお願いしたんです。本当に最初はぜったいムリだと思っていたんですよ。それが「ドミノ」のゲーム性を面白がってくれて、実現することになったんです。

……ゲームの内容は最初から今のようなイメージで進められたんですか？

●最初は、ふつうのドミノ倒しをリクエストしたんです。何百万個というドミノを並べて、それを倒す。ヒマつぶしがてら1年かけて並べていると、ある日ねずみが現れて……（笑）。みたいなゲームを考えていて、けれどゲームとして面白くするのは難しいと言われたんですね。

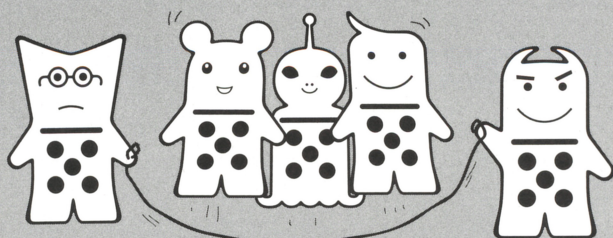
……キャラクターの動きにも結構こだわったのでは？

●キャラクターについては、アートディンクさんといろいろ相談しました。歩き方では、ドミーナはスキップにしてねとか、ド☆ミ△○は宙を浮いてて欲しいとか。実はドミーナちゃんスキップというのは、小霜がこだわったんです。毎日仕事を放り出して早く家に帰るなぁと思ったら、ある日「見てくださいよ」ってえらくでかいデータを持ってきたんです。開いてみたら、なんとドミーナちゃんがCGで歩いてるんですよ。それはおまえの仕事か！！！（笑）とも思ったんですが、熱意は買おうってことで、早速アートディンクさんに持っていったんです。後から考えると、とっても僭越（せんえつ）なことだったんですが、面白いと喜んでいただいてホッとしました。あと困ったことにゲーム中は、キャラクターがどうしても後ろ向きに歩くことになって顔が見えない！（笑）んです。せっかくキャラクターを作ったのに〜と思っていたら、障害物にぶつかると回転するようにしてくれたり、角を曲がるときにちらっと顔が見えるように考えてくれたんです。

ドミーナちゃんスキップ開発秘話 小霜氏の密かな楽しみ

コミュニケーションの輪
ドミノ君たちに
課せられた使命とは

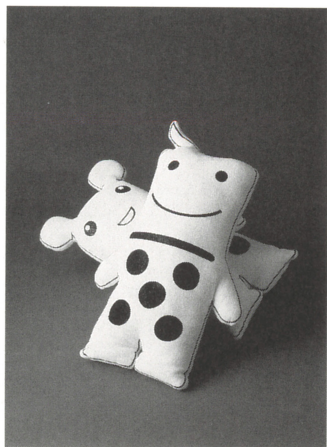
アートディンクさんにリクエストといえば、キャラクターの背中の数字を選べるようにしてもらったことがあります。僕は40歳だから4と0とかいろいろ遊べるじゃないですか。
……よくキャラクターに名前をつけられるゲームがありますが、あれと同じで、自分だけの、自分の好みを反映したキャラにするということですね。
●同じ数字をもっている者同士で仲間意識が広がったり、数字っていろんなことを表現できますよね。誕生日とか血液型とか、世の中わりと単純なことでコミュニケーションをとっていたりしますから。これでコミュニケーションがとれればいいなあ、と。今、ドミノ君たちはおそろいの「5」をつけていますが、それって5年生を表しているのかもしれないし、5組なのかもしれないし、5月生まれなのかもしれない。そんな数字が何か意味をもつ、何かを表現できればと思ったんです。これからいろいろなグッズを出していくときにも、数字違いを出したいですね。10個集めると全部そろうみたいな、ちょっとポケモンみたいに。
……集める楽しみが膨らみますね。
●ドミノって1個じゃなにもできない。とにかく2つ以上ないと。実は裏コンセプトに、みんなでコミュニケーションをとっていこうというのがあるんです。友達がみんな1つずつ持っていて、集まるとはじめてドミノ倒しができるというわけ。学校中のみんなが自分の好きな数字のドミノを持ち寄って、体育館で並べればすっごいドミノ倒しができるなんて面白いでしょ。
……このキャラクターたちの可能性というのは、実はとっても深いんですね。

小霜和也・プロフィール
株式会社博報堂のコピーライターであり、作詞家であり、ゲームプランナーであり、という八方美人制作者。プレステの広告ワードのほとんどはこの人が書いており、コトバへのこだわりは宇宙一である。「ドミノ君をとめないで。」の「。」にこだわりたおしたのもこの人。最近は3DCGなどコトバ以外の領域にまで手を出しはじめたらしく、「ドミーナちゃんスキップ」は頼みもしないのに、Lightwave3Dとかいうソフトで勝手につくってきた。

「ドミノ君」と仲間たち キャラクター・グッズ

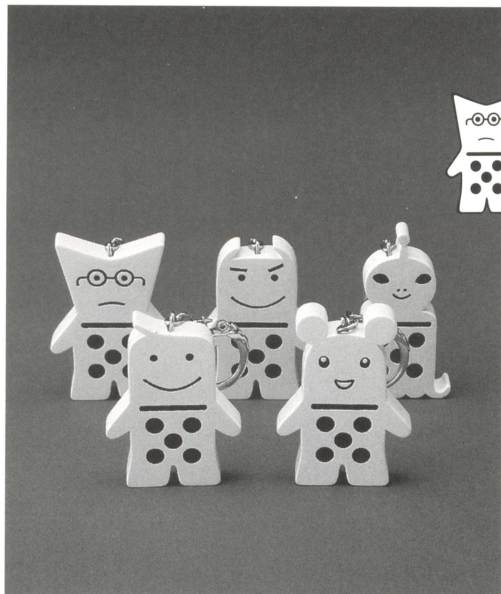
ゲームの中で動き回るドミノ君と仲間たちが、
ゲームの世界を飛び出して、かわいいグッズになって登場。
クッション、デイパック、キーホルダー、Tシャツの4種類のグッズは、
『ドミノ君をとめないで。』ゲームソフトを購入された方に抽選でプレゼント。
残念ながら抽選にもれてしまっても、横浜・ランドマークプラザ
「ZINGERZ 77」に行けば、キーホルダーとTシャツは買うことができるよ。

■ドミノ君デイパック

「こんな形のディパック見たことない」。ドミノ君の形をしたこのパックには、ノートからオシャレ道具まで何でも入るよ。まるでドミノ君が背中に乗っているみたいだね。

非売品

■ドミノ君クッション

ドミノ君とドミーナちゃんの形をしたかわいいミニクッション。抱き心地満点のこのクッションは、枕としても最適。ドミノ君と一緒に楽しい夢を見てね。

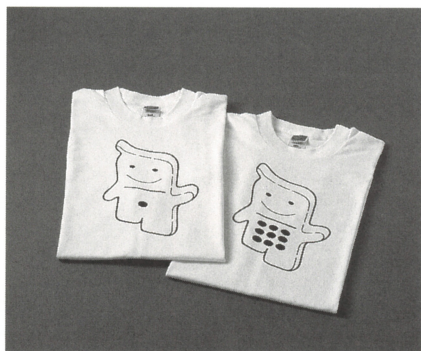
非売品

■ドミノ君キーホルダー

5体のキャラクターが揃っているキーホルダーはどれも愛嬌いっぱい。カバンにつけたときのゆらゆら揺れる姿は、ゲームの中で走るドミノ君にそっくり。

各600円（税別）

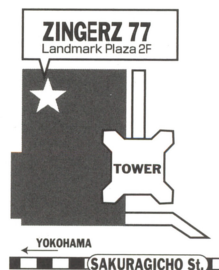
■ドミノ君Tシャツ

ドミノ君Tシャツは全部で4パターン。ドミノ君の中に書かれた数字が違うんだよ。フリーサイズだから、友だちや家族とお揃いで着てみてはどう？

各2900円（税別）

SHOP インフォメーション

「ドミノ君」グッズはココで買える

NBAをはじめとしたプロ・スポーツのユニフォームや関連グッズを販売している「ZINGERZ 77」で、「ドミノ君」グッズは買えます。なお、非売品のクッションとデイパックも店内に展示されています。

横浜市西区みなとみらい
2-2-1-2
ランドマークプラザ2階
TEL：045-222-5222
OPEN11:00〜20:00
年中無休

ドミノについての豆知識

ここでは、実際に行われている「ドミノ・ゲーム」と『ドミノ君をとめないで。』の元になっている「ドミノ倒し」を紹介。

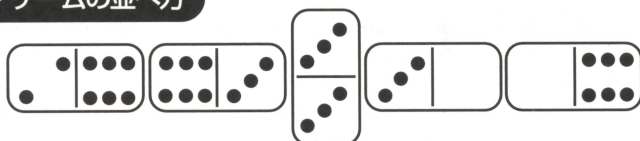
■ドミノ・ゲーム

ドミノとは28個の牌（さいころを2つ並べたような形）を使って遊ぶゲーム。現在では世界各地でいろいろな方法でプレイされています。その起源はヨーロッパとも中国とも言われてますが事実は不明。18世紀にイタリアで大流行し、日本には幕末に輸入されました。

[ルール]

最もオーソドックスな遊び方を紹介。まず28個の牌を裏に伏せシャッフル（混ぜる）します。シャッフルし終わった中から、決められた数の牌を裏向きのまま取ります。あとは順番を決め、牌を１個ずつ交互に出していきます。

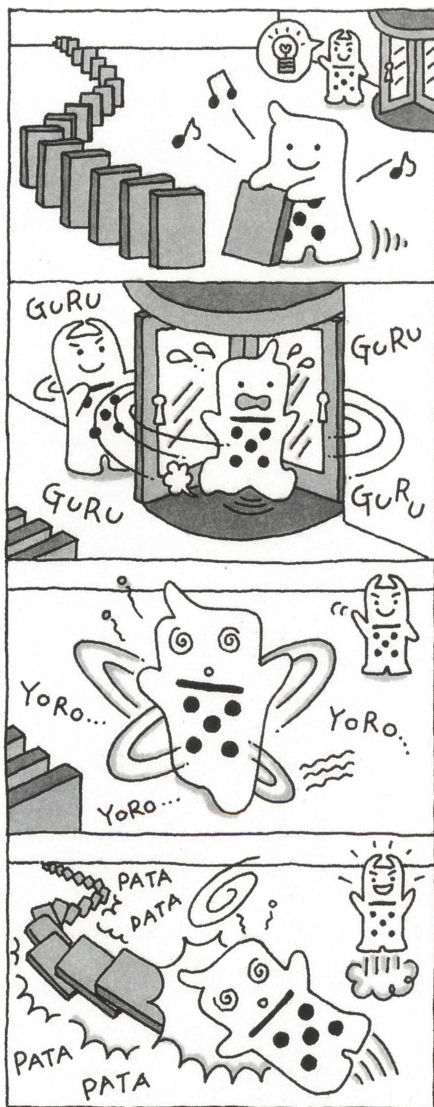
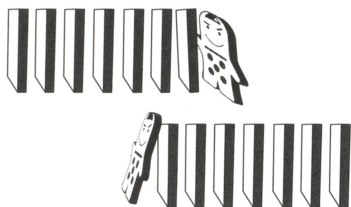
ドミノ牌はさいころの目（０～６）が２個つながったものと考えてください。最初の人が出した牌のどちらかの数と同じ数の牌を次の人が出していきます。持っていない場合は、シャッフルした牌の中から新たに取らなければなりません。これを繰り返し、手持ちの牌がなくなった人が勝ちということになります。

▶ドミノ・ゲームの並べ方

※牌の目がダブル（同じ数字）の場合は縦に置きます。

■ドミノ倒し

木製かプラスチック製で作られているドミノ牌を等間隔に立てていき、最後に出来上がったドミノ牌の列を倒します。ゲームの目的は、より多くのドミノ牌を並べ、それらをとぎれることなく一度で倒すこと。
「ドミノ倒し」は1970年代にアメリカで始まり、その後日本でもTVなどを通して、広まりました。現在ではゲーム用の牌ではなく、「ドミノ倒し」専用のカラフルな牌も登場しています。

[ルール]

「ドミノ倒し」にも一応ルールというものがあります。
1，すべての牌は挑戦者本人が立てなければならない。
2，最初のドミノ牌以外は倒してはいけない。
　などなど。
　しかし、大勢で楽しむならルールなど気にせず、オリジナルの遊び方で楽しむことが一番。

ドミノ君の育ての親(？)が語る、ゲームができるまでのあれこれ

『ドミノ君をとめないで。』アートディンク開発部

インタビュー

ドミノ君の魅力をゲームの中で最大限に引き出してくれた
アートディンク開発部Hチームは若くて明るい方々ばかり。
そんな活気あふれるみなさんに
『ドミノ君をとめないで。』の制作秘話を伺ってみました。

―― ゲームを作るにあたって、実際のドミノで遊びましたか？

佐藤　ええ。買ってきて、みんなでやってみました。

―― そういった中で、止まらないドミノというアイデアが出てきたのは何がきっかけだったんですか？

佐藤　普通のドミノ倒しからでは、おもしろいゲームを考えるのも、実現するのも難しいということになって。それで「ドミノ倒しの楽しさってなんだろう？」というところからみんなで意見を出しあったんです。

木戸　結局、それっていうのは、小さなきっかけが大きな結果を引き起こす気持ちよさじゃないかと。つまり、ひとつのドミノを倒し、それがつながっていくうちに大きな仕掛けに連鎖したりとか。

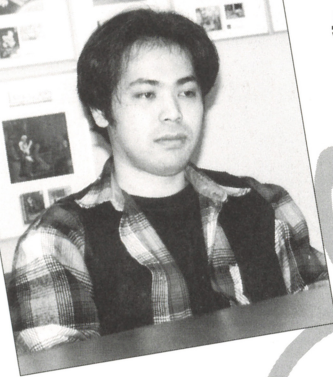
佐藤　そこまで考えがまとまった後、

佐藤 任（ディレクター）

その要素は残しておいて、プラス何かできないかって考えました。

奥　仮に通常のドミノ倒しをゲームで再現すると、ドミノを分岐をさせていく場合のデータ処理が莫大になってしまうんです。ですから、ドミノを置くという動きはなるべく単純にして、仕掛けや連鎖を楽しんでもらおうということになりました。

木戸 建雄
（メイングラフィックデザイナー）

奥 竜夫（メインプログラマー）

―― ゲーム中にさまざまな仕掛けが出てきますが、そういうアイデアはみなさんで出されたんですか？

木戸　最初は手当たり次第にアイデアを出しましたね。

佐藤　倒れておもしろいものは何だろうとみんなで考えたんです。でも、たくさん集まったものをそのままゲームの中に詰め込んでいくと、スケールがバラバラになっちゃって。

―― スケールというと？

木戸　ドミノ君が走りながら倒していくときに、さっきはあんなに大きなものを倒したのに、次はすごくちっちゃいものが出てきたりしてしまう。このままではまとまりがないからということで、ステージを作って、スケールイメージをまとめました。

佐藤　スケール感の統一をはかりたかったんですよ。

木戸　だから今は、小さなゲーム盤から始まって、少しずつスケールが大きくなっていくようなステージ構成になってます。

岩井　最初は12種類のステージがあったんですよ。12ステージ分のイメージイラストが最初に出来上がっていたんです。

佐藤　そこから似たものはひとつにまとめたり、スケール感のバラバラなものを省いたりして、バラエティに富んでいるものを最終的には残しました。

岩井 聡（プログラマー）

木戸　最初、ゲームの仮タイトルは「HoHoドミノ」だったんですよ。

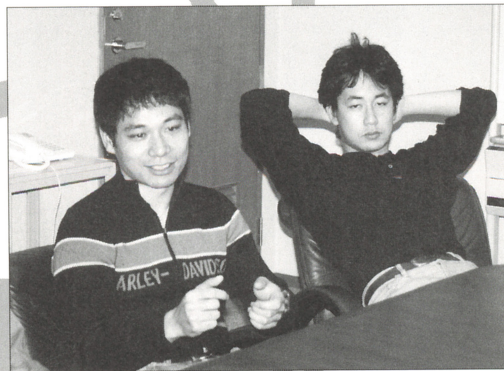
―― どういう意味なんですか？

奥　ドミノ君が「ホホッ」って笑い飛ばしている所を表現している……。

木戸　意味不明ですよね（笑）。

―― ところで、ドミノ君の動きは各キャラクターとも独特ですが、その動きを作る際、何か苦労された点はありましたか？

佐藤　そうですね。強いて言えば、ご覧の通り足が短いじゃないですか（笑）。

キャラクターごとに個性のある動きを表現するのは難しかったですね。実は、ゲーム中では足が伸び縮みしているんです。
木戸　白くて四角いスタイルなので、デザイン的にどうしても消しゴムのようになってしまう傾向がありました（笑）。でも、試行錯誤をしているうちに、ドミノ君に対して、親のような愛情が出てきましたね。
岩井　私も実際に動いたドミノ君を見て「かわいいなぁ」と。ダッシュしている姿などは特に。
——　ゲーム制作全体を通しての苦労点は？
木戸　いや……特に（笑）。あんまり悩む方じゃないので。というか、悩んでも出ないときはいつまでたっても出てこないですからね。
佐藤　ドミノの連鎖と仕掛けのタイミング調整ですね。速くするとあっという間に見えなくなったり、逆にあんまり遅すぎても退屈になりますから。あとは仕掛けの演出ですね。
——　『ドミノ君』の社内での反応はいかがでした？
佐藤　ある程度完成した段階で社内アンケートを取ったんですよ。ドミノ君をどう思うかという。みなさん、もう単なるユーザーの気持ちになって書いてくださって。
岩井　やはり、かわいいっていうのが多かったです。
佐藤　そう。で、4,800円なら買うとか（笑）。要するに手頃な価格で、軽い気持ちでプレイできるゲームととらえてもらったようですね。
——　では、『ドミノ君』を作り終えての感想や、今後どんなゲームを作っていきたいかをお聞かせください。
碩　僕がアートディンクに入って初めて携わったゲームが、『ドミノ君』でよかったなと思っています……。スタッフはみんないい人だし（笑）。楽しかったですね。毎日が文化祭の前日みたいで。
佐藤　それを飛び越えるとヒサンだけど（笑）。僕が携わったゲームの中では一番ハプニングが多かったゲームなので、それだけにプレイしている人の顔を見るのが楽しみですね。
大木　次に作りたいゲームは、いろいろな要素を詰め込んだような、ちょっとキレた所のあるソフトですね。
岩井　楽しいソフトを作っていきたいです。
奥　大変なこともありましたが、『ドミノ君』を作ったことでいろいろと成長

大木 明人
（グラフィックデザイナー）

できたと思います。
木戸　次はまた『ドミノ君』とは違うタイプのゲームをやりたいですね。
佐藤　次のことはまだ具体的には考えていませんが、そうですねぇ……今度はもう少し現実路線で、コテコテにマニア向けなゲームがいいですね。
――　ライト路線はもう十分に味わったという感じですか。
佐藤　繰り返しだと思いますよ。『ドミノ君』を始める前はマニアックなゲームを作っていたんですが、そのときは「もうコテコテなのはいいや」って思いましたから（笑）。
――　最後に、このゲームをプレイする方たちに何かメッセージをお願いします。
大木　特に、女の子にプレイしてもらいたいですね。アートディンクのゲームってカタいイメージがあるので。こんなかわいいゲームもあるんだぞというのを知ってもらいたいです。
佐藤　無理に完全連鎖を狙ったりしないで、肩の力を抜いて楽しんでもらいたい。逆に、ゲームが得意な人にとっては、とことんやり込めるものにしていますので、がんばって極めてください。
奥　家族や友人と、みんなでワイワイ楽しんでプレイしてください。
木戸　勉強や仕事の合間やヒマつぶしに最適です（笑）。あと、どこがどのように良かったか、具体的にアンケートに書いて送ってもらえるとうれしいですね。
佐藤　最近のゲームって、なんだかパッドに操られてる感じのゲームが多いじゃないですか。そういうタイプとは違って、簡単に短時間でできるゲームを目指して作ったので、風呂上がりに髪が乾くまでの時間を使って遊ぶ、という感覚で楽しんでください。

碩（せき） 孝哲
（グラフィックデザイナー）

ドミノ君をとめないで。
[公式ガイドブック]

この本の内容およびゲームの解き方などについてのお問い合わせには、
お答えできませんので、ご了承下さい。

1998年1月22日　初版発行

執筆	有限会社すたじお実験室
編集	株式会社グレイル
本文デザイン	ROOM SIN
カバーデザイン	株式会社ゼスト デザイン制作部
撮影	廣瀬達雄
漫画	松永由美子
監修	株式会社アートディンク
協力	株式会社博報堂
発行人	神田英雄
編集人	豊田素行
発行所	株式会社ゼスト 〒104-0033 東京都中央区新川1-16-14 アクロス新川ビル アネックス6F TEL 03-5543-0616　FAX 03-5543-0617 郵便振替 00160-7-103634 ホームページ http://www.zest-net.co.jp
印刷製本	共同印刷株式会社

●定価はカバーに表示してあります。
●落丁・乱丁がありましたときにはお取り替えいたします。

Printed in Japan ISBN4-916090-89-6 C0076

ZEST

発行／株式会社ゼスト

新刊書籍のご案内

PlayStation用ゲームソフト

●Neo ATLAS 公式ガイドブック(仮題)
'98年2月発売予定 予価:本体1,200円

Windows95対応ゲームソフト

●A5完全版 公式ガイドブック
定価:本体1,750円

●A5完全版 バリューキット(仮題)
データCD-ROM付
'98年2月発売予定 予価:本体2,000円

●A5完全版 モデルマップ集(仮題)
'98年2月発売予定 予価:本体1,400円

●Microsoft Flight Simulator98
ガイドブック(仮題)
'98年2月発売予定 予価:本体2,200円

ゼストCDブック&ファンブック

●ゼストCDブック
フォトジェニック(仮題)
近日発売予定 価格:本体2,800円

●ゼストCDブック
パワードール2(仮題)
'98年1月発売予定 予価:本体2,800円

●ゼストCDブック
スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア(仮題)
'98年2月発売予定 予価:本体2,800円

●マネーアイドルエクスチェンジャー ファンブック(仮題)
'98年3月発売予定 予価:本体1500円

Zノベルズ・シリーズ 創刊!

●ルナティックドーン 〜前途への道標〜
定価:本体900円

●ブレスオブファイアⅢ 〜幼年期編〜
定価:本体900円

※表示価格はすべて税別の本体価格です。
※記載のラインナップは'97年12月現在のものです。
新刊の書名・価格・発売日・仕様等は変更されることがございます。

定価:本体780円(税別)

ISBN4-916090-89-6

C0076 ¥780E

PlayStation™ ドミノ君をとめないで。 公式ガイドブック

発行/株式会社ゼスト

ZEST